See reverse side for Instructions

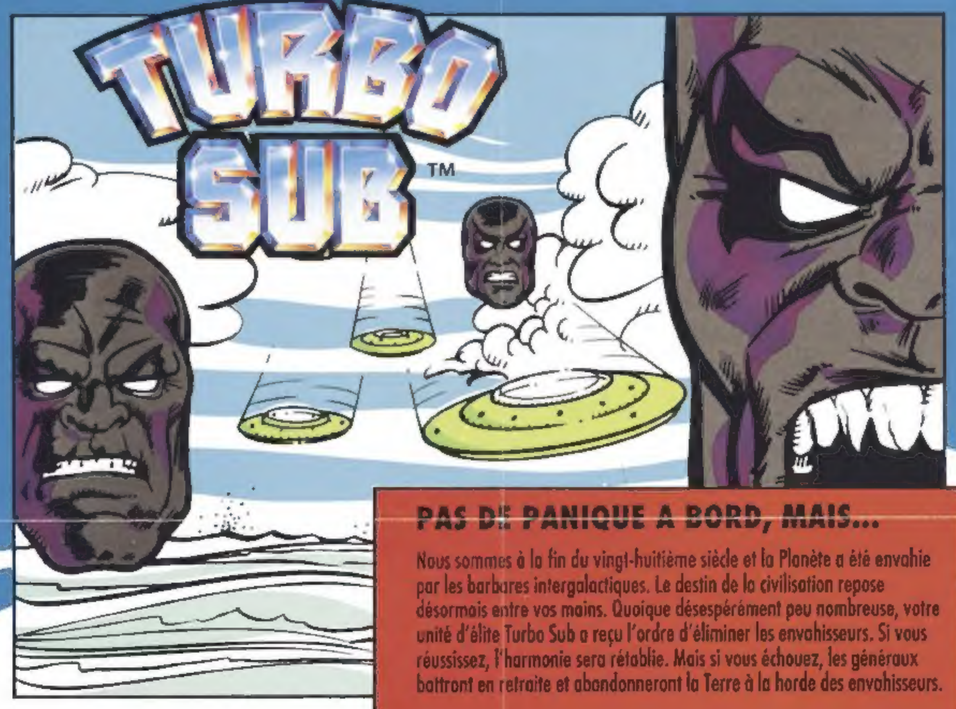
TURBO SUB™

ATARI® LYNX™ VIDEO GAME CARD

ATARI®

1 TO 2 PLAYERS

TURBO SUB™



PAS DE PANIQUE A BORD, MAIS...

Nous sommes à la fin du vingt-huitième siècle et la Planète a été envahie par les barbares intergalactiques. Le destin de la civilisation repose désormais entre vos mains. Quoique désespérément peu nombreuse, votre unité d'élite Turbo Sub a reçu l'ordre d'éliminer les envahisseurs. Si vous réussissez, l'harmonie sera rétablie. Mais si vous échouez, les généraux battront en retraite et abandonneront la Terre à la horde des envahisseurs.

PRÉPARATIFS

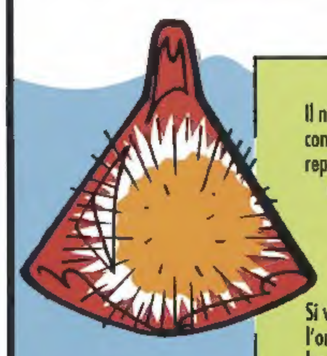
1. Après avoir éteint votre Lynx, introduisez la cartouche de jeu en suivant les instructions du **manuel d'utilisation.**
2. Si vous jouez avec un autre, connectez les deux Lynx et introduisez dans chacun d'eux une cartouche de jeu en suivant les instructions du **manuel d'utilisation.**
3. Allumez le Lynx.
4. Appuyez sur **A** ou **B** pour effacer l'écran-titre. Lorsque la partie commence, le Turbo Sub se dirige vers un groupe de Stealth Raiders ennemis.

L'ACTION

Du cockpit, vous voyez votre score, le nombre d'avions sous-marins (Turbo Subs) et de méga-bombes (M) qui vous restent ainsi que le niveau du combat (L) et le carburant à votre disposition. Dans les parties à deux, le score de l'autre joueur est également indiqué. Utilisez la ligne de mire pour viser et diriger votre engin. La partie jaune de la jauge de carburant vous indique le volume d'astro-protéine disponible : il s'agit du carburant utilisé par le Turbo Sub et sans lequel il ne peut fonctionner.

Le Turbo Sub est extrêmement mobile. Tirez la manette de jeu vers le bas pour grimper dans les airs et poussez-la vers le haut pour plonger dans les profondeurs sous-marines. Appuyez sur la manette vers la gauche ou vers la droite, pour vous diriger dans ces directions.

Bien que sa maniabilité soit très appréciée, le Turbo Sub est encore mieux connu pour sa puissance de tir. Appuyez sur le bouton **A** pour utiliser le canon à électro-plasma et sur le bouton **B** pour lancer une méga-bombe. Ce projectile mérite bien son nom car il détruit tous les ennemis en vue. Mais le Turbo Sub ne pouvant pas en transporter beaucoup, utilisez-les avec discernement.



Il n'est pas extraordinaire pour un commandant de Turbo Sub de repérer un Astro foil. Développés au vingt et unième siècle pour protéger la couche d'ozone, les Astro foil sont des sources d'énergie inestimables.
Si vous en ramassez un, l'ordinateur le transformera suivant les besoins du moment en Turbo Sub ou en carburant supplémentaires.

Si l'ordinateur du Turbo Sub détecte une zone sous-marine de diamants (gem pod), l'écran affiche le message DIVE (Plongez !). Utilisez la manette de jeu pour déplacer le Turbo Sub sous l'eau.

Restez aux aguets tandis que vous êtes en plongée. Car vous pouvez alors trouver des diamants ou... des difficultés. Les diamants représentent l'argent du vingt-huitième siècle : on peut les échanger contre des armes et des fournitures. Pour vous les procurer, foncez dessus avec le Turbo Sub, mais faites attention aux pièges et obstacles mis en place par les envahisseurs.

Les colonnes, rayons lasers et charges gamma ne sont pas les seuls dangers que vous réserve l'océan. Des créatures aquatiques issues de mutations génétiques, des mines explosives et des embarcations ennemies vous attendent également dans les profondeurs obscures.

Heureusement, des centres d'approvisionnement secrets ont été construits près des mines de diamants. Guidez votre Turbo Sub vers le centre d'approvisionnement le plus proche.

Lorsque vous êtes à l'intérieur du centre, utilisez la manette de jeu pour déplacer le curseur sur l'une des options désirées, puis appuyez sur le bouton **A** ou sur le bouton **B**. (Si vous changez d'avis, appuyez de nouveau sur l'un des boutons). Le coût de l'objet de vos désirs est soustrait du total indiqué dans la partie supérieure de l'écran. Les trois premières options sont conservées jusqu'à ce qu'elles soient utilisées ; les autres disparaissent à la fin du niveau en cours.

Pour quitter le centre d'approvisionnement et reprendre votre mission, déplacez le curseur pour choisir **NEXT LEVEL** puis appuyez sur **A.**

Le Turbo Sub retourne alors sur le champ de bataille. Si vous avez acheté l'option **TRACKING**, appuyez sur **Option 1** pour l'installer. Cette option permet de connecter le canon à électro-plasma et l'ordinateur. Lorsqu'elle est installée, les missiles du Turbo Sub sont auto-guidés et détectent automatiquement leur cible.

STRATÉGIE

Ne restez pas planté au même endroit ! Plongez, remontez dans l'atmosphère, virez de bord, etc... L'ennemi n'en aura que plus de mal à vous atteindre.

Le canon à électro-plasma est inefficace contre les colonnes, les rayons lasers et les charges gamma.

Ne gaspillez pas votre réserve de méga-bombes. Economisez-les pour les grandes occasions !

SCORE

La liste de vos ennemis suit l'écran-titre. Si vous attendez un peu avant de commencer la partie, vous verrez à quoi ressemble chacun de vos adversaires et combien de points vous vaudra leur destruction.

Chaque astro foil que vous ramassez vaut 500 points. Les diamants (gem pods) ne donnent pas de points, mais ils peuvent être utilisés pour acheter des vivres et des armes.

ENEMIES	POINTS
Stealth Raider	300
Poldarc	100
Galactapus	600
Saucer	400
Snub Fighter	300
Mech-Ray	600
Crab	100

Avoid	
Lasers	
Pillars	
Gamma Charges	
Pickup	
Astro Foil	500 pts.
Gem Pods	Buy Extras

Les colonnes, les rayons lasers et les charges gamma ne vous donnent pas de points. Vous ne pouvez pas les détruire... Alors, un bon conseil : évitez-les !

Lorsque vous jouez à deux, le vainqueur est celui qui a gagné le plus de points.

Atari Corporation ne peut garantir l'exactitude des informations contenues dans ce document au delà de la date d'impression. Atari Corporation ne peut donc être tenu pour responsable des erreurs ou omissions ni des changements ou modifications. La reproduction de ce document est interdite en tout ou en partie sans l'autorisation écrite préalable d'Atari Corporation.

Atari, le logo Atari, Comlynx, Lynx et Checkered Flag sont des marques déposées ou des marques de fabrique d'Atari Corporation.

ATARI Copyright © 1991, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
Tous droits réservés.
C302349-047 7-91 Imprimé à Hong Kong